

PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN KELAS VI SD

Mausul, Maridjo Abdul Hasjmy, Nursyamsiar Tirtowati

PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

email: mausulpgsd@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas fisik, mental, dan emosional siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 16 Sungai Pinyuh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Sampel penelitian ini adalah 24 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas fisik siswa dari 36,45% yang muncul di *base line* menjadi 82,3% disiklus III meningkat sebesar 45,85% dengan kategori cukup tinggi. Pada aktivitas mental dari 10,82% yang muncul di *base line* menjadi 67,48 % disiklus III meningkat sebesar 56,66% dengan kategori cukup tinggi. Pada aktivitas emosional yakni dari 55,2% yang muncul di *base line* menjadi 95,8% disiklus III meningkat sebesar 40,6% dengan kategori cukup tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mengalami peningkatan dengan menggunakan metode bermain peran.

Kata kunci: Aktivitas Pembelajaran, PKn, Bermain Peran

Abstract: This study aimed to describe an increase in physical activity, mental, and emotional Citizenship Education students in learning by using methods role playing in the sixth grade students at State Elementary School 16 Sungai Pinyuh. The method used in this research is descriptive method. The sample was 24 students. The results showed that students' physical activity of 36.45%, which appears in the base line to 82.3% cycled III increased by 45.85% with a high enough category. On the mental activity of 10.82%, which appears in the base line became 67.48% cycled III increased by 56.66% with a high enough category. On the emotional activity of 55.2% which appears in the base line to 95.8% cycled III increased by 40.6% with a high enough category. This suggests that the activity of students in the learning activities Citizenship Education has increased by using methods role playing.

Keywords: Learning Activities, PKn, Role Playing

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha manusia untuk mengembangkan potensi yang dimiliki melalui proses pembelajaran. Dalam Undang-Undang Dasar

Negara Republik Indonesia tahun 1945 pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak.

Pembelajaran PKn yang disajikan oleh seorang guru hendaknya lebih berpusat pada siswa, menyenangkan, memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuannya, aktif, dapat bekerjasama dengan orang lain, bermakna dan menggunakan media serta metode pembelajaran yang bervariasi.

Aktivitas belajar siswa merupakan salah satu faktor penting yang menentukan efektif atau tidaknya suatu pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Badruli (2010:51) aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan efektif atau tidaknya suatu pembelajaran. Untuk melihat aktivitas siswa dalam pembelajaran diperlukan suatu indikator yang merupakan gejala-gejala yang nampak, baik dalam tingkah laku maupun dalam iklim pembelajaran berlangsung. Peningkatan aktivitas siswa bisa diciptakan dengan menggunakan strategi atau metode pembelajaran yang beragam dan disesuaikan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan pada tanggal 26 Januari 2015 dengan wali kelas VI SD Negeri 16 Sungai Pinyuh yaitu Ibu Warisah, S.Pd didapat data sebagai berikut: (1) siswa melakukan aktifitas fisik sekitar 11 orang (2) siswa yang melakukan aktivitas mental sekitar 8 orang (3) siswa yang melakukan aktivitas emosional adalah sekitar 14 orang. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar masih rendah. Dengan kata lain terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan di lapangan, adapun yang diharapkan dalam penelitian ini ialah harapan akan aktivitas belajar yang optimal dimana seluruh aktivitas siswa menjadi meningkat baik itu dari aktivitas fisik, mental maupun emosional. Sedangkan kenyataan di lapangan setelah melakukan wawancara dan pengamatan di kelas aktivitas siswa masih rendah. Kondisi seperti ini tentunya tidak boleh dibiarkan begitu saja tanpa adanya tindakan dari seorang guru untuk segera mencari jalan keluarnya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah dengan mencoba/menerapkan suatu metode pembelajaran yang mungkin belum pernah dilaksanakan di sekolah yang bersangkutan yaitu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa untuk belajar secara lebih aktif.

Untuk mengatasi kesenjangan diatas maka peneliti terpanggil untuk melakukan penelitian berkenaan dengan pembelajaran PKn di sekolah dasar dengan menggunakan metode bermain peran yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran baik itu berupa aktivitas fisik, mental, maupun emosional, sehingga pembelajaran PKn dapat berlangsung dengan aktif dan menyenangkan bagi siswa.

Menurut Noor Latifah, (2008:8) menyatakan bahwa aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Aktivitas adalah kegiatan siswa yang dilaksanakan pada suatu peristiwa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Banyak sekali pengertian pembelajaran menurut para ahli diantaranya seperti berikut ini. Menurut Udin S. Winataputra, dkk (2008: 1.18), bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Menurut Gagne, Briggs, dan Wanger (dalam Udin S. Winataputra, dkk 2008: 1.19), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Menurut Asep Herry Hernawan, dkk (2008: 11.3), bahwa pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan seseorang atau sekelompok orang melalui salah satu atau lebih strategi, metode, dan pendekatan tertentu kearah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Dari beberapa uraian diatas dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada siswa melalui salah satu atau lebih strategi, metode, dan pendekatan tertentu kearah tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Aktivitas pembelajaran ialah aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh siswa dengan cara berinteraksi dengan pendidik yang memungkinkan terjadinya proses belajar dengan menggunakan strategi, metode atau pendekatan tertentu kearah tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan aktivitas pembelajaran sangatlah penting untuk ditingkatkan, mengingat tujuan dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang diamanatkan oleh Pancasila dalam UUD 1945 (BSNP KTSP 2006 : 271) ialah: berfikir secara kritis, rasional dan kreatif, berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab serta dapat tercapai apabila terjadi aktivitas belajar didalam kelas.

Metode bermain peran adalah suatu cara menyajikan materi ajar dengan melibatkan siswa untuk berperan di dalamnya, guna mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan sosial dengan suatu problem untuk dipecahkan secara bersama-sama.

Menurut Hamzah, (2008:26) ada sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah penerapan metode bermain peran terdiri atas : (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menata panggung, (4) menyiapkan pengamat (*observer*), (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan pemeranan ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Secara umum tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VI SDN 16 Sungai Pinyuh. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini dideskripsikan yaitu untuk: (a) Peningkatan aktivitas fisik pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VI SDN 16 Sungai pinyuh, (b) Peningkatan aktivitas mental pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VI SDN 16 Sungai pinyuh, (c) Peningkatan aktivitas emosional pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VI SDN 16 Sungai pinyuh.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitian yang digunakan adalah survei kelembagaan dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan sifat penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek adalah 1 orang guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan 24 siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 16 Sungai Pinyuh, yaitu laki-laki 12 orang dan perempuan 12 orang.

Adapun prosedur penelitian ini meliputi empat tahapan penelitian. Penelitian ini dirancang untuk tiga siklus yang setiap siklus meliputi: rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung, dengan alat pengumpul data yakni lembar observasi siswa sebagai data primer serta lembar IPKG sebagai data sekunder.

Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan untuk menganalisis data. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase aktivitas pembelajaran siswa baik aktivitas fisik, mental, maupun emosional. Menurut M. Ngalm Purwanto (2010:102) rumus persentase yang digunakan sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

NP = nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R = nilai/skor mentah yang diperoleh (skor aktual)

SM = skor maksimum ideal dari nilai/skor (skor ideal)

100 = bilangan tetap

Berdasarkan persentase yang diperoleh, maka dapat diinterpretasikan dan diklasifikasi sesuai dengan tabel kriteria aktivitas pembelajaran siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Kategori Peningkatan Aktivitas Pembelajaran

No	Persentase (%)	Kategori
1	81 – 100 %	Sangat tinggi
2	61 – 80 %	Tinggi
3	41 – 60 %	Cukup tinggi
4	21 – 40 %	Rendah
5	0 – 20 %	Sangat rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak tiga siklus. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diambil pada setiap siklus penelitian tindakan kelas yaitu data tentang aktivitas pembelajaran siswa yang meliputi aktivitas fisik, aktivitas mental, dan aktivitas emosional.

Dari hasil penelitian diperoleh data hasil pengamatan siswa. Pada siklus I dapat disajikan pada tabel I berikut ini:

Tabel 2

Hasil Observasi Indikator Kinerja Aktivitas Siswa Siklus I

Keterangan	Nilai
Aktivitas Fisik	
Rata-rata Base Line	36,45%
Rata-rata Capaian Persentase	55,2%
Aktivitas Mental	
Rata-rata Base Line	10,82%
Rata-rata Capaian Persentase	40,8%
Aktivitas Emosional	
Rata-rata Base Line	55,2%
Rata-rata Capaian Persentase	65,62%

Dapat diperoleh rata-rata persentase aktivitas fisik siswa pada saat base line sebesar 36,45% dan pada siklus I sebesar 55,2%, untuk persentase aktivitas mental pada base line sebesar 10,82% dan siklus I sebesar 40,8%, sedangkan rata-rata persentase aktivitas emosional siswa pada saat base line sebesar 55,2%, dan siklus I sebesar 65,62%.

Hasil observasi terhadap indikator kinerja aktivitas pembelajaran siswa pada siklus II dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3

Hasil Observasi Indikator Kinerja Aktivitas Siswa Siklus II

Keterangan	Nilai
Aktivitas Fisik	
Rata-rata Base Line	36,45%
Rata-rata Capaian Persentase	61,45%
Aktivitas Mental	
Rata-rata Base Line	10,82%
Rata-rata Capaian Persentase	52,47%
Aktivitas Emosional	
Rata-rata Base Line	55,2%
Rata-rata Capaian Persentase	81,25%

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh rata-rata persentase aktivitas fisik siswa pada saat base line sebesar 36,45% dan pada siklus II sebesar 61,45%,

untuk persentase aktivitas mental pada base line sebesar 10,82% dan siklus II sebesar 55,47%, sedangkan rata-rata persentase aktivitas emosional siswa pada saat base line sebesar 55,2%, dan siklus II sebesar 81,25%.

Hasil observasi terhadap indikator kinerja aktivitas pembelajaran siswa pada siklus III dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4
Hasil Observasi Indikator Kinerja Aktivitas Siswa Siklus III

Keterangan	Nilai
Aktivitas Fisik	
Rata-rata Base Line	36,45%
Rata-rata Capaian Persentase	82,3%
Aktivitas Mental	
Rata-rata Base Line	10,82%
Rata-rata Capaian Persentase	67,48%
Aktivitas Emosional	
Rata-rata Base Line	55,2%
Rata-rata Capaian Persentase	95,8%

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh rata-rata persentase aktivitas fisik siswa pada saat base line sebesar 36,45% dan pada siklus III sebesar 82,3%, untuk persentase aktivitas mental pada base line sebesar 10,82% dan siklus III sebesar 67,48%, sedangkan rata-rata persentase aktivitas emosional siswa pada saat base line sebesar 55,2%, dan siklus III sebesar 95,8%.

Pembahasan

Untuk mengetahui dan menunjukkan peningkatan aktivitas pembelajaran maka penelitian dilaksanakan sebanyak tiga siklus. Aktivitas pembelajaran siswa yang di ukur dalam penelitian ini meliputi aspek aktivitas fisik, mental, dan emosional. Untuk melihat perbandingan peningkatan setiap siklus, dapat dilihat pada aspek-aspek dari indikator aktivitas pembelajaran siswa siklus I, siklus II, dan siklus III sebagai berikut:

1. Aktivitas fisik pembelajaran PKn

Pada indikator aktivitas fisik, terbagi lagi menjadi empat indikator kinerja, yaitu siswa membaca materi pelajaran, menyimak penjelasan guru, menyimak materi pelajaran dan memperhatikan kelompok yang bermain peran. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat peningkatan yang besar dari *baseline* terhadap siklus-siklus yang telah dilaksanakan, yaitu sebagai berikut:

a. *Baseline* – Siklus I

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu rata-rata persentase *baseline* 36,45% meningkat menjadi 55,2% pada siklus I, terdapat selisih sebesar 18,75% termasuk dalam kategori “sangat rendah”.

b. *Baseline* – Siklus II

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu rata-rata persentase *baseline* 36,45% meningkat menjadi 61,45% pada siklus II, terdapat selisih sebesar 25% termasuk dalam kategori “rendah”.

c. *Baseline* – Siklus III

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu rata-rata persentase *baseline* 36,45% meningkat menjadi 82,3% pada siklus III, terdapat selisih sebesar 45,85% termasuk dalam kategori “cukup tinggi”.

2. Aktivitas Mental Pembelajaran PKn

Pada indikator aktivitas mental, terbagi menjadi lima indikator kinerja, yaitu siswa mengajukan pertanyaan, siswa berdiskusi, menanggapi/ memberi komentar kepada kelompok yang maju, siswa berani menjawab pertanyaan dan berani melakukan pemeranan. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat peningkatan besar dari *baseline* terhadap siklus-siklus yang telah dilaksanakan, yaitu sebagai berikut:

a. *Baseline* – Siklus I

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu rata-rata persentase *baseline* 10,82% meningkat menjadi 42,48% pada siklus I, terdapat selisih sebesar 31,66% termasuk dalam kategori “rendah”.

b. *Baseline* – Siklus II

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu rata-rata persentase *baseline* 10,82% meningkat menjadi 52,46% pada siklus II, terdapat selisih sebesar 41,64% termasuk dalam kategori “cukup tinggi”.

c. *Baseline* – Siklus III

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu rata-rata persentase *baseline* 10,82% meningkat menjadi 67,48% pada siklus III, terdapat selisih sebesar 56,66% termasuk dalam kategori “cukup tinggi”.

3. Aktivitas Emosional Pembelajaran PKn

Pada indikator aktivitas emosional, terbagi menjadi empat indikator kinerja yaitu siswa senang mengikuti pembelajaran, siswa bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran, siswa tenang mengikuti pembelajaran dan siswa berminat mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat peningkatan besar dari *baseline* terhadap siklus-siklus yang telah dilaksanakan, yaitu sebagai berikut:

a. *Baseline* – Siklus I

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu rata-rata persentase *baseline* 55,2% meningkat menjadi 65,62% pada siklus I, terdapat selisih sebesar 10,42% termasuk dalam kategori “sangat rendah”.

b. *Baseline* – Siklus II

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu rata-rata persentase *baseline* 55,2% meningkat menjadi 81,25% pada siklus II, terdapat selisih sebesar 26,05% termasuk dalam kategori “rendah”.

c. *Baseline* – Siklus III

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu rata-rata persentase *baseline* 55,2% meningkat menjadi 95,8% pada siklus III, terdapat selisih sebesar 40,6% termasuk dalam kategori “rendah”.

4. Aktivitas Pembelajaran PKn

Aktivitas pembelajaran PKn merupakan penggabungan rata-rata dari aktivitas fisik, aktivitas mental dan aktivitas emosional. Adapun uraiannya ialah sebagai berikut:

a. *Baseline* – Siklus I

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu rata-rata presentase *baseline* 34,15% meningkat menjadi 53,87% pada siklus I terdapat selisih sebesar 19,72% termasuk kategori “rendah”

b. *Baseline* – Siklus II

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu rata-rata presentase *baseline* 34,15% meningkat menjadi 65,05% pada siklus II terdapat selisih sebesar 30,9% termasuk kategori “rendah”

c. *Baseline* – Siklus III

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu rata-rata presentase *baseline* 34,15% meningkat menjadi 81,86% pada siklus III terdapat selisih sebesar 47,71% termasuk kategori “cukup tinggi”.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui penelitian terhadap peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan Metode Bermain Peran kelas VI SDN 16 Sungai Pinyuh dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. (1) Aktivitas fisik pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode Bermain Peran kelas VI Sekolah Dasar Negeri 16 Sungai Pinyuh mengalami peningkatan dari *baseline* 36,45% ke siklus III 82,3% sebesar 45,85%, kategori “cukup tinggi”, (2) Aktivitas mental pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode Bermain Peran kelas VI Sekolah Dasar Negeri 16 Sungai Pinyuh mengalami peningkatan dari *baseline* 10,82% ke siklus III 67,48% sebesar 56,66%, kategori “cukup tinggi”, (3) Aktivitas emosional pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode Bermain Peran kelas VI Sekolah Dasar Negeri 16 Sungai Pinyuh mengalami peningkatan dari *baseline* 55,2% ke siklus III 95,8% sebesar 40,6%, kategori “cukup tinggi”, (4) Aktivitas pembelajaran PKn yang terdiri dari aktivitas fisik, mental, dan emosional dengan menggunakan metode Bermain Peran kelas VI Sekolah Dasar Negeri 16 Sungai Pinyuh mengalami peningkatan dari *baseline* 34,15% ke siklus III 81,86% sebesar 47,71%, kategori “cukup tinggi”.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dalam penelitian ini dapat disarankan hal-hal sebagai berikut : (1) Proses pembelajaran yang dirancang guru harus dapat melibatkan siswa secara aktif, bukan hanya secara fisik tetapi juga secara mental dan emosional. (2) Guru dapat mengaktifkan siswa dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terutama model pembelajaran yang melatih siswa untuk aktif dan dapat berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. (3) Sebaiknya dalam menentukan materi, pilihlah materi yang mudah agar memudahkan siswa untuk melakukan pemeranan dan tidak bingung terhadap materi yang berat. (4) Rendahnya aktivitas siswa dapat berdampak terhadap hasil belajar. Sehingga guru tidak seharusnya selalu menyalahkan siswa yang tidak aktif atau malas-malasan ketika proses pembelajaran berlangsung tetapi guru harus menilai kinerjanya sendiri terlebih dahulu. (5) Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sebaiknya guru memperhatikan alokasi waktu yang telah ditetapkan, agar pembelajaran berjalan dengan efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Asep Herry Hernawan, dkk. (2008). **Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- BSNP (2006). **Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP)**. Jakarta: Depdiknas.
- Badruli Martati. (2010). **Metodologi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan**. Bandung: Genesindo.
- Hamzah. (2008). **Model Pembelajaran**. Jakarta: Bumi Aksara.
- Noor Latifah. (2008). **Hakekat Aktivitas Siswa**. (Online). NoorLatifah.<http://latifah-04.wordpress.com>, (diakses 24 Oktober 2014).
- M. Ngalim Purwanto. (2010). **Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sisdiknas. (2010). **Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2013**. Bandung: Citra Umbara.